No. 5
$15.00

EDICIÓN CATORCENAL

Conexión MANGA

Toy History II

BATMAN DEL NUEVO MILENIO

UNIVERSO Pokémon

EN ESTE NÚMERO
CLASES DE DIBUJO MANGA
INICIA COMIC JOHANNA
Y MÁS INFORMACIÓN

7 509761 100637 05

HECHO EN MÉXICO

¡¡Ya está a la venta!!

COMPRA HOY MISMO EL DIVERTIDO
Y SEXI-HUMORÍSTICO

$10.00 CALENDARIO 2000

A TODO COLOR

CON LAS NENAS MAS HERMOSAS DIBUJADAS EN ESTILO MANGA

PARA TODA LA FAMILIA

SÓLO CUESTA $10.00
¡SUPER-PRECIO!

chicas TRABAJADORAS

A LA VENTA EN LOS PUESTOS DE PERIODICOS

DIRECTORIO

CONEXIÓN MANGA
ES PUBLICADO POR: ARNULFO FLORES MUÑOZ,
EDICIÓN DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
SALVADOR DÍAZ MIRÓN NO. 156
COL. STA. MA. LA RIBERA, TEL-FAX.- 55-41-00-06.

FECHA DE PUBLICACIÓN:
No. 5 • ENERO DEL 2000 EDICIÓN CATORCENAL

DIRECCION DE CONEXIÓN MANGA:
MARTÍN ARCEO

SUBDIRECTOR:
ARTURO VÁZQUEZ CEJA (LOBO)

REDACTORES:
JUAN A. DÁVALOS
ÁNGEL ZUÑIGA
JOSÉ LUIS PLUMA
MIGUEL ÁNGEL RUIZ
FAN BOY TIM
VICTOR M. ALATORRE

PORTADA DIGITAL:
SERGIO PÉREZ

DIBUJANTES:
ALBERTO HINOJOSA

SAGA 1 DE 2:
"INICIA JOHANNA"

GUIÓN Y DIBUJO:
SERGIO CALDERÓN

FOTOGRAFÍA:
JAVIER HERNANDEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO:
ROSARIO ARAGÓN VILLARREAL

DISEÑO GRÁFICO:
JORGE SARAY CALZADA

PREPRENSA DIGITAL
SAÚL MARCOS C.

DIRECTOR GENERAL:
ARNULFO FLORES MUÑOZ

GERENTE ADMINISTRATIVO:
CLAUDIA G. FLORES V.

COORDINACIÓN EDITORIAL:
JUAN ANTONIO FLORES V.

PREPRENSA:
SERVICIOS TIPOGRÁFICOS S.A.
TEL.- 55-44-73-40

IMPRESIÓN:
LITO OFFSET SÁNCHEZ, S.A. DE C.V.
CONRADO PELAYO NO. 33
TEL.-58-41-41-45 Y 58-41-41-46
REGISTRO DEL INSTITUTO DE DERECHO DE AUTOR
NO. 04/1999-031813390100/102

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO:
EN TRÁMITE

CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO:
EN TRÁMITE

DISTRIBUCIÓN Y PUBLICIDAD
TEL. 55-41-00-06

DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA:
UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C., GUERRERO # 50, MÉXICO, D.F. POR MEDIO CEL

EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HERMANOS
SERAPIO RENDÓN # 87 MÉXICO, D.F.

DISTRIBUCIÓN FORÁNEA:
COEDIPLYRSA DE C.V., SERAPIO RENDÓN # 87
MÉXICO, D.F.

CORREO ELECTRÓNICO
editopos@prodigy.net.mx

Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

EDITORIAL

¡No se dejen engañar, fanáticos de la historieta!

¡El nuevo milenio y el Siglo XXI comenzarán el primero de enero del año 2001!

Luego de este servicio social exclusivo de Conexión Manga a sus lectores, permítannos presentarles el primer número de nuestra revista del año 2000... ¡Con más información que nunca!

¡Este es un número de película!

Tendremos reseñas de **Toy Story 2** (¡animación por computadora como nunca habías visto!), **Fantasia 2000** (la mejor animación tradicional hecha de este lado del planeta), además, el fenómeno que llevó el Manga a América... **¡Akira!**

Por si fuera poco, tenemos una revisión de las tres películas de **Sailor Moon** disponibles en video en México, y un nuevo vistazo a la sensación del momento... **¡Pokémon: La Película!**

No crean que nos olvidamos de sus favoritos del cómic internacional, y por eso te presentamos una semblanza del Señor de la Noche... **¡Batman!**

Igualmente, por que ustedes lo exigieron... ¡Clases de dibujo estilo Manga!

No podíamos iniciar este número sin desearles salud y éxito para este año que inicia. Reciban un abrazo del equipo que hace **CONEXIÓN MANGA** pensando sólo en ustedes.

Sinceramente,

MARTÍN ARCEO S.

(el único colaborador de esta revista que pone su CD de Navidad de Sailor Moon hasta el último día de febrero)

"LAS ILUSTRACIONES QUE APARECEN EN ESTA REVISTA SON UNICAMENTE CON FINES INFORMATIVOS Y PERTENECEN A SUS AUTORES (Art. 148 L.N.D.A.)"

COPYRIGHTS PORTADA
POKEMON: NINTENDO Y TOEI ANIMATION
TOY STORY II: ESTUDIO PIXIR Y WALT DISNEY
BATMAN: DC COMICS Y WARNER BROS

CONTENIDO

¡LA MÁXIMA AVENTURA DE JUGUETE! TOY STORY II 2

LAS GUERRERAS DE LA LUNA, AHORA EN VIDEO 4

UNIVERSO POKEMON 6

APRENDE A VALORAR TU COMIC 8

CLASES DE DIBUJO TIPO MANGA 17

GUÍA PARA DESARROLLAR UN CÓMIC 19

PARA INTERPRETAR EL MANGA 20

CLUB CONEXIÓN MANGA 21

CABALLEROS DEL ZODIACO 23

BUZÓN 24

25 NOTICIAS

LA CONQUE 2000 26

KATSUHIRO OTOMO AKIRA 28

AL NUEVO MILENIO BATMAN 30

UNIVERSO POKEMON 32

¡LA MÁXIMA AVENTURA DE JUGUETE!

TOY STORY II

Por Martin Arceo.

Los juguetes conviven, cantan, se preocupan por sus amigos y luchan por las cosas que les parecen importantes.

¿Creías que los muñecos son cosas inanimadas, sin sentimientos?

Para que una segunda parte sí sea buena.

¿Qué se hace cuando una película recauda 360 millones de dólares y su versión en video vende, sólo en Estados Unidos, 22 millones de copias?

¿Qué se debe hacer cuando una cinta de animación está en el segundo lugar de éxito dentro de su género, sólo después de El Rey León y Aladdin?

¡Una segunda parte, claro!

En su primera aventura, ***Buzz*** y ***Woody,*** luego de correr grandes peligros, se conocen, se hacen rivales y después buenos amigos.

Ahora, el aventurero del espacio y el hombre del oeste deben refrendar su lealtad cuando Al, un coleccionista de juguetes, rapta a ***Woody,*** que resulta ser un artículo muy valioso por estar inspirado en un programa de televisión de la década de 1950.

Así comenzará una búsqueda frenética donde conoceremos nuevos amigos como la vaquera ***Jessie*** y veremos en acción a ***Barbie,*** la muñeca que todas las niñas han tenido. Además ¡ahora verás cómo es la vida de casado de un juguete! ¿Recuerdas que al final de la primera **Toy Story** llegaba (sin que apareciera en la pantalla) una Señora Cara de Papa?

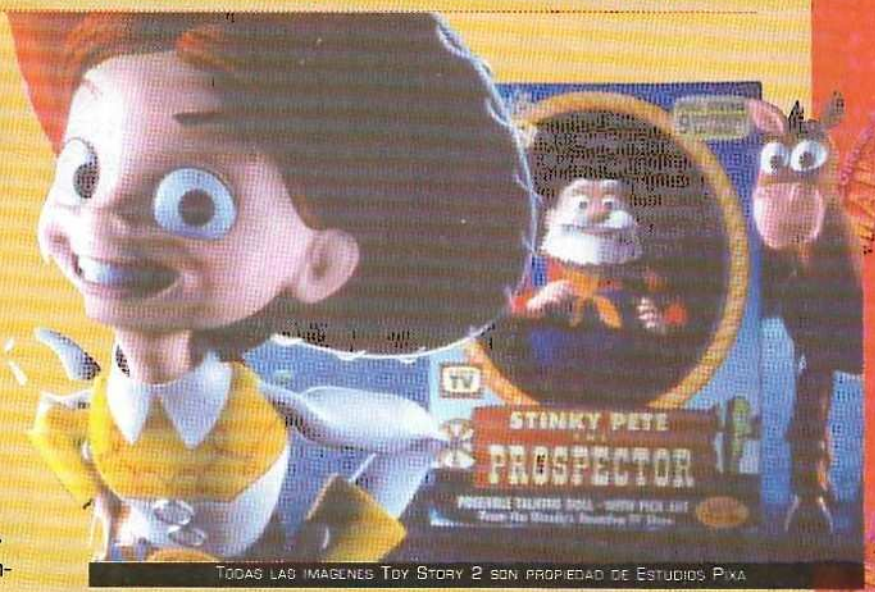
Después de su éxito con Bichos, el director John Lasseter, creador de las primeras aventuras de **Woody** y **Bozz,** estaba listo para su nuevo proyecto. John Lasseter, es la cabeza del estudio PIXAR, que va a la vanguardia en animación por computadora.

La técnica al servicio del entrenamiento.

Mucho ha pasado desde Toy Story, realizada hace cinco años: nuevas técnicas de animación, más capacidad de dar textura a los escenarios, mejores formas de iluminar las escenas, etc.

El supervisor de animación Glenn McQueen dice: "los personajes tenían que ser del mismo mundo de la Toy Story original pero también queríamos ser capaces de aprovechar algunos de los nuevos avances técnicos. Es casi como un auto clásico. Quieres poner a punto el motor original pero no quieres poner un motor nuevo simplemente porque sea técnicamente mejor. Tiene que parecerse y moverse como los personajes originales que el público disfrutó hace cuatro años. Queremos que el público diga "esos son el Buzz y el Woody que recuerdo de Toy Story.", así concluye McQueen.

¡LA MÁXIMA AVENTURA DE JUGUETE! TOY STORY II



TODAS LAS IMAGENES TOY STORY 2 SON PROPIEDAD DE ESTUDIOS PIXA

Entonces no temais peregrino.

TOY STORY 2 te presentará a tus viejos amigos pero mejorados, en lo que a técnica se refiere.

Arduas labores para una historia divertida.

¡Hacer una película de hora y media es sin duda un trabajo pesado!

El director técnico asociado, Larry Auperle, asegura que para un solo cuadro de película se pueden necesitar 20 horas de trabajo... ¡y recuerda que se necesitan 24 cuadros para un segundo en pantalla!

En TOY STORY 2 hay una escena donde se ven bolitas de polvo. Para una sola de ellas se requirió juntar entre cuatro y cinco millones de piezas geométricas. ¡Con razón se tarda tanto la animación por computadora!

Sólo nos queda recomendarte ampliamente que corras a tu cine más cercano para ver qué nos han reservado esta vez los estudios Disney.

¡También quiero mandar un saludo especial a nuestro amigo *Juan Carlos Cedeño*, que se esfuerza por tener a los lectores de **Conexión Manga** al día en los proyectos más recientes de Disney!

TODAS LAS IMÁGENES FANTASIA 2000 SON PROPIEDAD DE ESTUDIOS DISNEY.

¡Música y animación como nunca viste y escuchaste!

Muchos recordamos la asombrosa Fantasia, proyecto original de Walt Disney que revolucionó los dibujos animados en 1940.

Ahora, la compañía del ratón nos trae de vuelta el concepto de combinar música y escenas geniales, para admirarlas en una forma que jamás soñaste: **¡En pantallas Imax!**

Fantasia 2000 se presentara primero en las salas Imax de Tijuana, Baja California, la capital de Aguascalientes y en la ciudad de México. Pero después llegará a un cine de la población donde vives (aún no hay una fecha definitiva, no te pierdas números siguientes de **Conexión Manga,** que te mantendremos informado).

Imagina ver ballenas bailando en el mar; la Quinta Sinfonía de Beethoven ilustrando un relato del bien contra el mal; a un hada que con sus aventuras, muestra el tema de la muerte y el renacimiento con la Suite de El Pájaro de Fuego... ¡y al Pato Donald ayudando a Noé a llenar el Arca de animales, al compás de Pompa y Circunstancia!

Además, disfrutarás de nuevo a Mickey Mouse en su papel del Aprendiz de Brujo... ¡Es una experiencia que no te puedes perder!

SAILOR MOON

"Mi ¡nombre es *Serena Tsukino,* tengo 16 años y voy en primero de preparatoria pero además soy una hermosa guerrera que lucha por el amor y la justicia!... ¡Soy Sailor Moon!"

Con estas palabras, **Serena** despide una de las series de televisión de mucho éxito entre los aficionados del anime: ***Sailor Moon.***

Sin embargo, los 200 episodios (los cuales pudimos ver en su totalidad gracias a T.V. Azteca) no eran suficientes para los seguidores de las bellas guerreras en traje de marinero. Debido a esto, Toei Animation realizó tres fabulosas películas, para complementar la leyenda de las guerreras de la luna, las cuales ahora están al alcance de los fans mexicanos gracias a ANIME S.A.

A continuación les presentamos una pequeña semblanza de las tres películas de ***Sailor Moon*** las cuales deben estar en tu videoteca, eso si te consideras un verdadero fan de esta maravillosa serie.

Sailor Moon R

"Amor, amistad y el poder de una rosa"

Siendo sólo un niño, y al perder a sus padres, **Darien (Tuxedo Mask)** se hundió en una inmensa pena y soledad de la cual fue salvado por **Fiore,** un niño extraterrestre que creyó encontrar en Darien un alma gemela ya que él también era un pequeño solitario.

Al poco tiempo, **Fiore** se despide de **Darien** el cual le regala una rosa para sellar su amistad. **Fiore,** en agradecimiento, promete que regresará cuando encuentre la flor más hermosa del universo para obsequiársela a su amigo.

Pasa el tiempo y **Darien** (ahora novio de **Serena**) se reencuentra con **Fiore** que ha vuelto para cumplir su promesa. Por desgracia, la bella flor que encontró **Fiore** es en realidad un terrible

demonio llamado **Kisenian** que se alimenta de la energía de los planetas que tienen vida ¡Ahora, su nuevo blanco es la Tierra!

Esta vez las **Sailor Scouts** deben enfrentarse a **Fiore** ya que él, engañado por **Kisenian,** piensa que **Sailor Moon** trata de robarle la amistad de **Darien** y por eso la odia a muerte.

¿Podrá el amor puro de **Serena** rivalizar contra la amistad sincera (aunque mal encaminada) de **Fiore**? Si tan solo el joven extraterrestre supiera cuál es el verdadero origen de esa rosa que **Darien** le regaló hace años...

Sailor Moon S

"Un cálido romance contra el corazón más frío"

¿Hay barreras para el amor?

Luna (la gatita negra, amiga y consejera de **Serena**) al parecer piensa que no hay ningún impedimento ya que se ha enamorado perdidamente de un joven humano de nombre **Kakeru Aozara,** lo cual no le cae muy en gracia a **Artemis** (el gato blanco que está enamorado de **Luna**). Para mala suerte de la gatita negra, **Kakeru** ya tiene novia, una linda astronauta llamada **Himeko.**

A lo largo de la historia, la salud de **Kakeru** se va deteriorando debido a que un extraño cristal (que él encuentra) le ha ido robando poco a poco la energía. La responsable de todo esto es la princesa **Kaguya,** un ser de corazón frío que, a bordo de su cometa de hielo, viaja por el universo y decide convertir a la Tierra en un mundo helado para que sea su nuevo reino.

¿Evitarán **Super Sailor Moon** y sus compañeras que la Tierra se transforme en un gigantesco cubo de hielo?, ¿Qué será de **Luna** y de su amor imposible?, ¿Quién es la hermosa jovencita de cabellos negros que vuela por el espacio de la mano de **Kakeru**?

Sailor Moon Super S

"Cuando los cuentos de hadas se convierten en una horrible realidad"

Todos saben que la pasión de **Lita (Sailor Jupiter)** es cocinar, así que quién mejor que ella para enseñarle a **Serena** y a sus amigas cómo hornear galletas de chocolate para el día de *San Valentín* (en esta fecha, en el lejano Japón, las jovencitas regalan dulces de chocolate a los chicos que les gustan). **Serena** y **Rini** planean regalar las galletas a **Darien** (¿a quién más?). Sin embargo, **Rini** cambia de opinión al conocer a **Peruru,** un niño del cual se enamora y a quien, sin pensarlo dos veces, regala sus galletas.

Lo que **Rini** ignora es que **Peruru,** junto con sus compañeros **Pururan, Bananu** y **Oranjiya,** secuestran a los niños de la ciudad, obedeciendo las órdenes de **Madame Vadiane.** Ésta bruja, que roba la energía a los pequeños para alimentar a su agujero negro de los sueños para así devorar la Tierra entera, promete llevar a los niños a un mundo mágico en donde todos los sueños se hacen realidad.

Serena debe superar la pena de ser la segunda peor cocinera del mundo (el primer lugar siempre será para Akane Tendo, **je**) y hacer todo lo posible, junto con sus amigas, para salvar a los niños secuestrados en los que se encuentra **Sailor ChibiMoon** ¿Lo lograrán?

Por último, sólo basta decir que las voces en español de las películas son las mismas que se usaron en la serie de televisión, por lo que volveremos a escuchar a todos los fabulosos actores de doblaje que contribuyeron para hacer de **Sailor Moon** una de las mejores series de *anime* transmitidas en la televisión mexicana.

POKEMON

Por Adalisa Zárate

Pokemon: la película.

Nadie puede negar el gran éxito que ha tenido Pokemon alrededor del mundo. Desde sus orígenes como juego de video en el país del sol naciente, hasta la serie de televisión que ha viajado por todos los países, Pokemon tiene un encanto especial que fascina a cualquiera.

Claro que, cuando una serie tiene tanto éxito, no puede pasar mucho tiempo antes de que se haga una película. Lo que sí es sorprendente es la velocidad con la que el fenómeno nos ha alcanzado y, aunque **"Pokemon, the movie, Mewtwo strikes back" (Pokemon: la película. Mewtwo contraataca)** se estrenó apenas en el año pasado en Japón, ya está disponible para todos nosotros en cine y en nuestro propio idioma.

Creada por el mismo equipo de animadores de la serie, **Pokemon**: la película es al mismo tiempo un bello recordatorio de las amistades creadas durante la serie de televisión y también es una nueva aventura muy diferente a las que ya hemos disfrutado. Por supuesto, ningún fan de la serie debe perderse esta película ya que no verá a los dos Pokemones nuevos: **Mew y Mewtwo.**

La película tiene un poco de todo y para todos. Aquellos que se emocionan con las batallas Pokemon tendrán, desde el principio, la oportunidad de ver como **Ash** ha mejorado sus técnicas y sus cuidados al grado de poder vencer a tres Pokemones evolucionados con sus queridos **Pikachu**, **Squirtle** y **Bulbasaur**; se puede decir que son batallas que sólo pertenecen al juego de video.

Los fans del Equipo Rocket no se sentirán nada desilusionados ya que **Jesse**, **James** y **Meowth** juegan un papel importante al descifrar el misterio detrás del Pokemon número 150. Por supuesto que Ash tiene grandes escenas de aventuras junto con sus inseparables amigos **Brock** y **Misty.**

De principio a fin, **Pokemon**: la película está llena de sorpresas y por lo tanto nadie debe perdérsela.

TODAS LAS IMÁGENES SON PROPIEDAD DE NINTENDO 1999.

Pasa a pag. 32

Johanna
LA GITANA
SAGA
1 de 2
RESCATE
Chuy PELIGROSO

APRENDE A VALORAR TU CÓMIC

Por Miguel Ángel Ruiz López

En esta ocasión hablaremos de las condiciones "*Aceptable*" y "*Mala*"; éstas serán las últimas acerca de cómo valorar tu cómic.

IMAGEN PROPIEDAD DE MARVEL COMICS

Condición Aceptable

Esta es la condición que tienen los cómics que están completos pero que, de una forma u otra, se encuentran dañados significativamente; estos cómics son principalmente para leer. Por el bajo precio, esta categoría siempre tiene una sobredemanda: cuando el precio de esta categoría es el mismo que el de la condición "Cerca de Nuevo", significa que los coleccionistas buscan el ejemplar para tenerlo antes de que se encuentren con grados mayores de deterioro. Sin embargo, sin estos inconvenientes, los cómics son considerados como una buena inversión. Las características de esta categoría son:

Rasgaduras: con frecuencia tienen varias marcas pequeñas que son transversales, excepto las de la portada que son completamente horizontales. Algunos cómics en "Condición Aceptable" tienen pequeñas perforaciones que atraviesan la historieta completa. Usualmente este daño se genera por un punzón en el cómic; esto no representa un problema de mucha importancia como para pasarlo a la "Condición Pésima".

Esquinas dobladas: con frecuencia son notorias.

Lomo aprisionado: el lomo puede presentar un doblez dentro del cómic.

Grapas: las grapas de la cubierta y/o del centro pueden estar perdidas. También pueden haber algunos jalones.

Escritura: se acepta la escritura siempre y cuando no sea hecha con marcador o esté sobre los guiones y que pueda alterar el contexto original de la historia.

Marcas de timbres postales: se aceptan a menos que haya una cantidad excesiva de estos.

Cinta adhesiva: esta siempre se encuentra en la mayor parte del cómic o por lo general se encuentra en el lomo y en las hojas despegadas o rasgadas, casi siempre es diurex. No deben aceptarse cómics con cinta de aislar, cinta para manubrios o cualquier cinta opaca que impida ver el cómic; los que contengan estas cintas o un exceso de diurex, deberán estar en la siguiente categoría.

Partes perdidas: nosotros consideramos un aceptable de dos pulgadas de cuarto en la portada y tres pulgadas de cuarto en la parte posterior. En los interiores, aceptamos una pulgada de cuarto en la parte de la esquina. Los cupones pueden aparecer cortados en la parte de atrás, pero no en las páginas interiores. En los viejos cuentos de Marvel de esta categoría, se pierden piezas pequeñas de las portadas y de las páginas que estaban normales; estas condiciones son conocidas como "mordiscos maravilla".

Marcas dactilares: siempre están presentes y son aceptadas.

Marcas de agua: siempre son aceptadas y abarcan grandes partes del cómic. Si un cómic fue mojado y se secó y limpió bien, nosotros lo clasificamos como aceptable. Si las marcas se han enmohecido o las páginas se pegan o se despegan, nosotros lo degradamos a la "Condición Pésima".

Hojas amarillentas: con mucha frecuencia, el cómic puede haber perdido algunos de sus regalos y su brillo debido al uso de muchas personas.

Líneas de marcado: cientos de ellas incluyen marcas de los suscriptores.

Lomo quebrado: siempre es visible.

Fuera de foco: siempre visible.

Portada maltratada: siempre presente.

	Aceptable	Muy buena	Buena	Cerca de nueva
Action Comic 252	$ 6	$ 7	$ 8	$ 10
Action Comics 1	$ 200	$ 400	$ 700	$ 1200

MAGEN PROPIEDAD DE CAOS COMICS

Condición Pésima

En esta categoría se encuentran los cómics con hojas faltantes, hojas recortadas, portadas rotas, exceso de cinta adhesiva, los cupones recortados, dibujos hechos por los lectores, mala impresión, rayones por todos lados, incluyendo la alteración de textos.

Los precios de esta categoría siempre están a la mitad que los de la "Condición Buena"; el único punto a favor es que puedes completar tu colección pero no debes considerar esto como ahorro a futuro.

Con esta categoría damos por terminada la forma de valorar los cómics y, a continuación, daremos un ejemplo de cómo se usan los datos aprendidos:

Nota: los precios están en dólares estadounidenses.

"ESTOY CERCA DE LA MANSIÓN DEL GOBERNADOR BUITRO CUMPLIENDO UNA MISIÓN DE EPALE(*)"

"A VECES NO SÉ QUE HARIAN SIN MÍ..."

(*)ESCUADRÓN EN PRO DE LOS ANIMALES LIBRES Y LA ECOLOGÍA.

..."Y ES QUE MODESTIA APARTE SOY SU MEJOR AGENTE O AL MENOS EL QUE ESTÁ MAS LOCO PARA ACEPTAR VENIR."

"DEBO SACAR UN OCELOTE, UNA ESPECIE EN PELIGRO DE EXTINCIÓN, DE SU ZOOLÓGICO PRIVADO LLENO DE GUARDIAS Y ALARMAS..."

"Y YO QUE NO SÉ ROBAR."

"TRATARÉ DE APRENDER SOBRE LA MARCHA SI ES QUE NO ME AGARRAN..."

¡OH, GALLARDO!

¡JOHANNA!

HOLA, GUAPO. VEO QUE AÚN ME RECUERDAS.

CÓMO PODRÍA OLVIDARTE...

ME ROBASTE MI CARTERA, TUVE QUE REGRESARME DE NUEVO LEÓN PIDIENDO AVENTÓN.

ES QUE ME DIÓ PENA PEDIRTE PRESTADO PARA EL CAMIÓN.

Johanna
LA GITANA

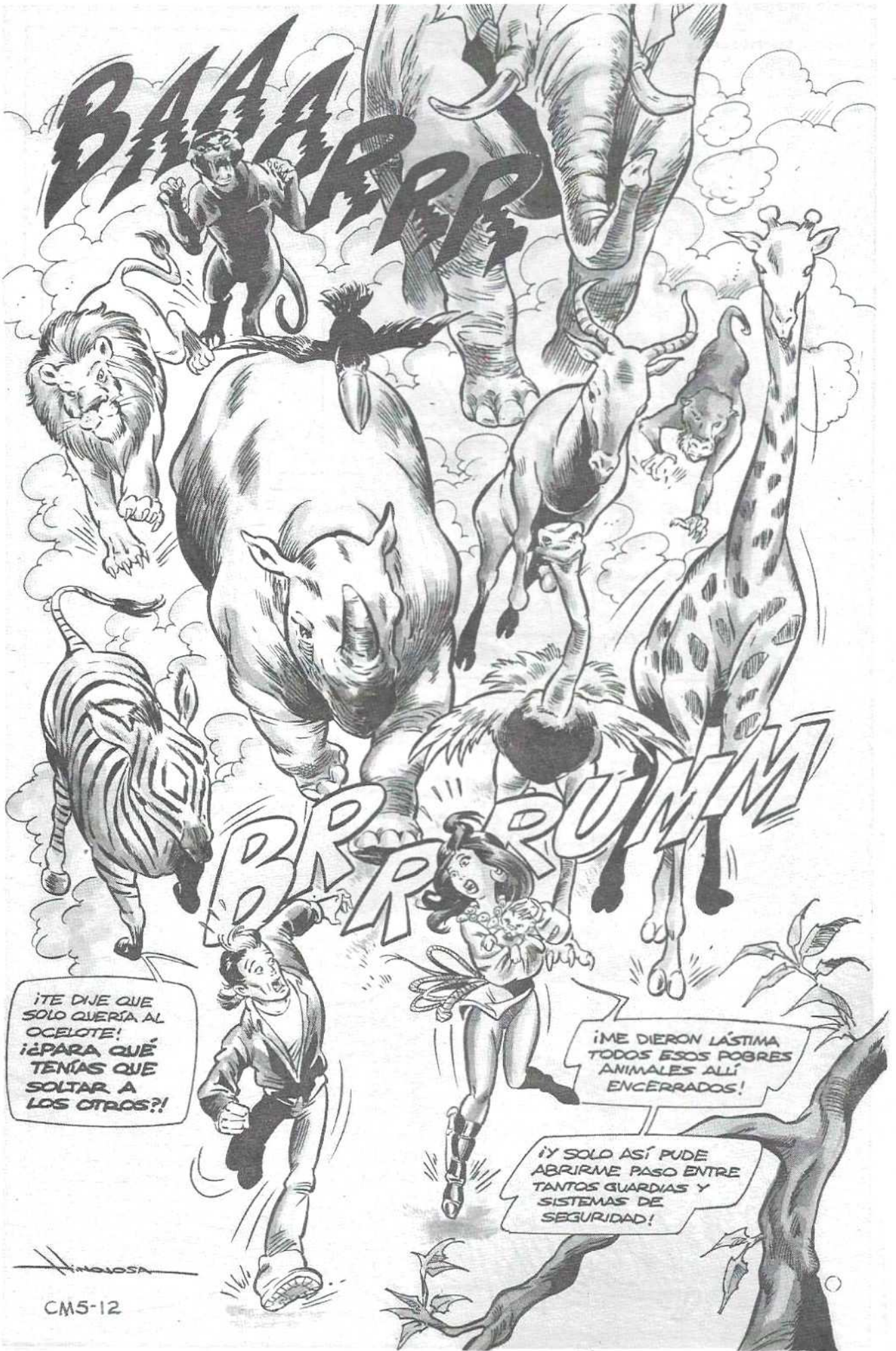
GUION: IGNACIO LORANCA

IDEA Y ARTE: ALBERTO HINOJOSA

"LA PRESENCIA DE JOHANNA ME CAE COMO ANILLO AL DEDO. ELLA ES UNA EXPERTA EN EL ARTE DEL ROBO."
"LA PUSE AL TANTO DE MI MISIÓN Y DECIDE AYUDARME."
"ES MUY BUENA EN ESTO (Y ESTÁ IGUAL)".
¿ALGUNA IDEA PARA ENTRAR?
BRINQUEMOS LA BARDA POR ATRÁS DE LA CASA, HABRÁ MENOS VIGILANCIA.
SÉ QUE TE GUSTAN MIS PIERNAS PERO, ¿NO PODRÍAS MIRAR PARA OTRO LADO?
OH, DISCULPA.
TE TARDAS MUCHO, GALLARDO. ME VOY A ADELANTAR.
¡HEY, ESPÉRAME!
¡OH, OH!
¿QUE HACES AQUÍ, MUÑECA?
LO MISMO QUE YO, VIEJO.
¡UNGGHH..!
¿VES LO QUE TE PASA POR NO ESPERARME?
GRACIAS, CARIÑO. SE QUE CUENTO CONTIGO COMO MI ANGEL GUARDIAN.
¡POR TLÁLOC! ESTO ES MAS GRANDE DE LO QUE CREÍA.
GRROARR
BLRRRR
CACATUA
DIVIDÁMONOS. TÚ BUSCA ARRIBA Y YO ABAJO. NOS VEMOS A LA SALIDA EN MEDIA HORA.

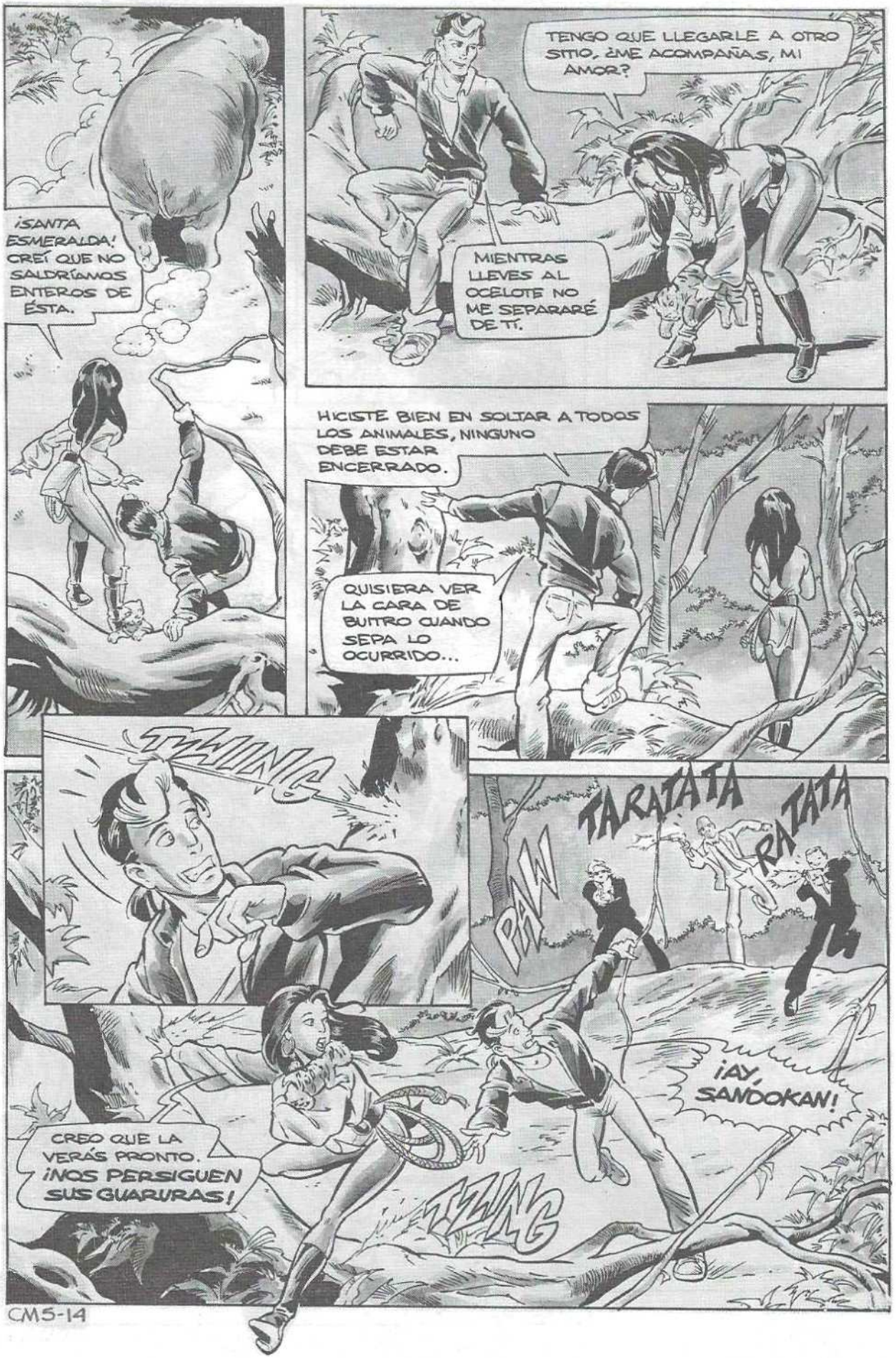
CM5-110

LEONES, PANTERAS, GUACAMAYAS, UNA JIRAFA, UN ELEFANTE... NO VEO UN OCELOTE EN ESTA ARCA DE NOÉ PRIVADA.
"ESPERO QUE JOHANNA TENGA MAS SUERTE..."
A VER, UN OCELOTE ES UN GATO MANCHADO Y PEQUEÑO, MM...
¡OYE!
¿QUÉ HACES AQUÍ?
OH...SOY AMIGA DE TU JEFE, ÉL ME INVITÓ.
QUISE CONOCER TODA SU CASA PERO ES TAN GRANDE QUE ME PERDÍ, ¡OYE!
NO DEBES ESTAR AQUÍ. TE LLEVARÉ A LA SALIDA.
NO ESTOY BUSCANDO LA SALIDA, MI AMOR.
¡HEEY..!
SOLO LA ENTRADA A LA CASA.
¡UNNGGH!
ESTOS TIPOS CADA VEZ AGUANTAN MENOS. BUENO, VOY POR LO QUE REALMENTE ME INTERESA.
UNA HORA Y ESA GITANA QUE NO APARECE, ¡RAYOS..!
¡GALLARDO!
¡ENCONTRÉ LO QUE QUERÍAS! ¡NO TE QUEDES ALLÍ PARADO! ¡CORRE!
¡¿QUÉ TANTO HA..?! ¡AY, SANDOKAN!
RUMBLE
CM5-11


BAAARRR
BRRRUMM
¡TE DIJE QUE SOLO QUERÍA AL OCELOTE! ¡¿PARA QUÉ TENÍAS QUE SOLTAR A LOS OTROS?!
¡ME DIERON LÁSTIMA TODOS ESOS POBRES ANIMALES ALLÍ ENCERRADOS!
¡Y SOLO ASÍ PUDE ABRIRME PASO ENTRE TANTOS GUARDIAS Y SISTEMAS DE SEGURIDAD!
CM5-12

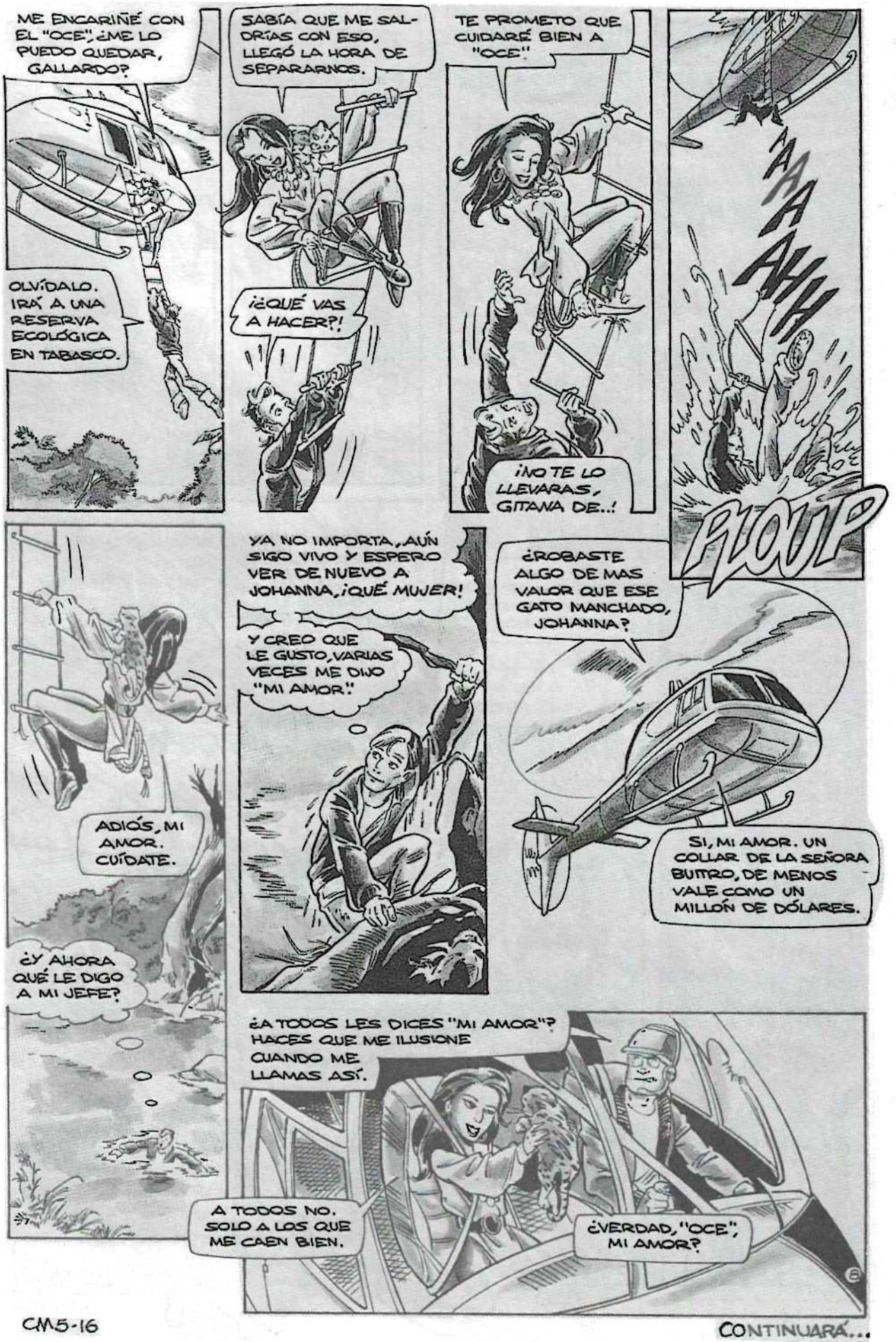
¿ABURRIDO?
ALGO.
AQUÍ NUNCA PASA NADA EMOCIONAN...
¡ABRAN LA REJA!
¿EH?
¿QUE..? ¿QUIENES SON..?
¡DÉJENLA ABIERTA Y QUÍTENSE!
CRANCH
¿QUÉ HACEMOS AHORA, "GENIO"?
¡TÚ Y TU BUEN CORAZÓN!
¡SÍGUEME!
GRROARR

CM5-13


¡SANTA ESMERALDA! CREÍ QUE NO SALDRÍAMOS ENTEROS DE ÉSTA.
TENGO QUE LLEGARLE A OTRO SITIO, ¿ME ACOMPAÑAS, MI AMOR?
MIENTRAS LLEVES AL OCELOTE NO ME SEPARARÉ DE TI.
HICISTE BIEN EN SOLTAR A TODOS LOS ANIMALES, NINGUNO DEBE ESTAR ENCERRADO.
QUISIERA VER LA CARA DE BUITRO CUANDO SEPA LO OCURRIDO...
TWANG
PAW
TARATATA
RATATA
¡AY, SANDOKAN!
TZANG
CREO QUE LA VERÁS PRONTO. ¡NOS PERSIGUEN SUS GUARURAS!

CM5-14

¡DEPRISA! ¡SUBAMOS AL ÁRBOL!
¿QUÉ?
¿NO TE HAS DADO CUENTA QUE HUIMOS DE MATONES Y NO DE LEONES?
CONFÍA EN MÍ, MI AMOR.
¿QUÉ HARAN ESOS TIPOS ALLÁ ABAJO?
¡NO HAGAN ESO! ¡ATENTAN CONTRA EL MEDIO AMBIENTE!
SÍ, BAJA A REGAÑARLOS, GALLARDO.
¡COF, COF!..¡TENDREMOS QUE BAJAR LOS DOS O NOS LLEVA LA TRAMPA!
NO ES NECESARIO, ¡MIRA!
¿ACASO PREFIEREN MORIR QUEMADOS QUE BALEADOS?
¿QUE ES ESE RUIDO?
FLAP FLAP FLAP
FLAP FLAP FLAP
¡MALDITA SEA! ¡DISPÁRENLES!
RATATATATA
OLVIDÉ DECIRTE QUE UN AMIGO IBA A PASAR POR MÍ EN ESTE LUGAR.
ERES UNA MUJER DE GRANDES... RECURSOS.
CM5-15



CM5-16

CONTINUARÁ...

MANGA

Por SERGIO PEREZ SEGOVIA

BIENVENIDOS A ESTA NUEVA SECCION, EN LA CUAL ACLARAREMOS ALGUNAS DE SUS INQUIETUDES SOBRE ESTE GENERO DE HISTORIETA RECIENTEMENTE LLEGADO A MEXICO.

En el número 16 de nuestra revista hermana *Sexis* les mostramos las técnicas básicas de dibujo, las cuales deben practicar continuamente para no perder soltura y flexibilidad a la hora de dibujar.

También es necesario enfatizar que al iniciar este curso tomen cuenta el formarse un criterio de autosuperación y autocrítica, ya que les será muy benéficioso, no sólo al dibujar sino en muchos aspectos personales.

A diferencia de lo que muchos dibujantes profesionales piensan, el **manga** es uno de los estilos de narrar historias con los dibujos más complejos que existen, ya que la ausencia de color obliga al artista a crear un contraste entre el papel y la tinta, es decir, crear una personalidad entre el personaje y su entorno, acciones, estados de ánimo, enriquecidos y agradables a la vista.

En ***CONEXION MANGA*** les daremos algunos ejemplos que les ayudarán a comprender las nociones del **manga**, así como "tips" que les serán muy útiles para practicar y desarrollar un estilo propio, además de lograr depurar su técnica.

Con el paso del tiempo se irán dando cuenta de sus progresos. Incluso si se tardan en alcanzar una calidad que pueda llegar a ser publicada, recuerden que Roma no se hizo en un día. La constancia y la disciplina son la forma mas fácil de lograrlo.

Sin más que comentar..... ¡EMPEZAMOS!

LECCION 1

MANGA

En esta ocasión les mostraremos algo que a muchos dibujantes les falla.....los ojos de los personajes.

Para muchos profesionales de la ilustración, el **manga** es un cómic estilizado y sencillo, el cual debe su éxito a las muñecas de ojos grandes, fijos e inexpresivos. sin embargo, los ojos son de gran importancia, pues nos permiten expresar estados de animo, la personalidad y el caracter de un personaje. Esta sería una razón para el hecho de que a muchos dibujantes estadounidenses y mexicanos les ha dado por imitar esta característica, sin lograr siempre el efecto deseado. Dominar a la perfección el trazado de ojos no requiere imitar, sino observar y analizar de manera creativa cómo mostrar distintos estados de ánimo, ya sea en historieta o en otro género de ilustración.

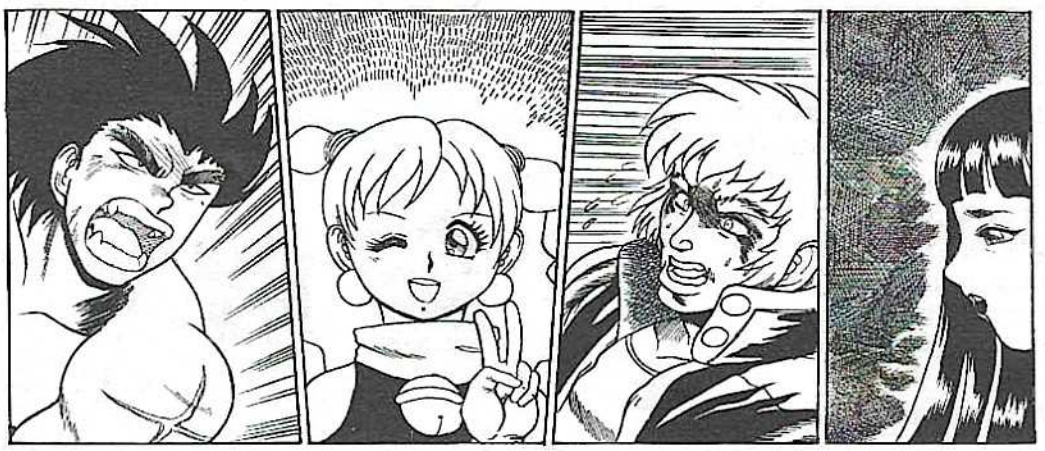
A continuación, estudien algunos ejemplos de ojos y las diferencias entre ellos: Estos son rasgos que definen los distintos estados de ánimo:

Ira: Cejas fruncidas, mirada salvaje, pupilas dilatadas y arrugas marcando la frente y los pómulos.

Alegria: Mirada juvenil, pupilas amplias y bien definidas y sonrisa creible.

Miedo: Pupilas dilatadas, cejas fruncidas hacia afuera y vagos rasgos dibujados en el rostro.

El uso de lineas de acción sobresalta los estados de ánimo y crea una atmósfera más sólida tanto para el personaje y para la dinámica que se quiere expresar. Analiza simultáneamente los ejemplos de lo que se debe y no se debe hacer para ver la diferencia entre ellos.



EJEMPLOS DE OJOS Y COMO SE REALIZAN

En los ejemplos de fondo blanco podemos notar que la ausencia de las líneas de expresión y la falta de observación logra un efecto poco convincente a la vista. (Las líneas de acción de los primeros ejemplos son opcionales o complementarios, para resaltar dichas emociones).

Aunado a esto el uso de tus propias emociones pueden darle un toque personal a tu dibujo.

Tip: Analiza los errores de otros para corregir los tuyos, así mejorarás más rápido y te harás de un criterio de la calidad de tu trabajo.

Estos son ejemplos de lo que no se debe hacer:

IRA ALEGRIA MIEDO TRISTEZA

GUIA PARA DESARROLLAR UN

COMIC

Por: JOSE LUIS PLUMA

Aunque el trazo a lápiz es importante, será el entintado el que de la "personalidad" final a tu historieta, por lo que es de vital importancia que encuentres un estilo de entintado propio que te distinga de los demás dibujantes.

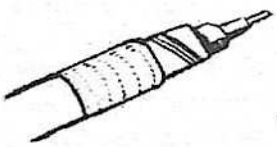
El entintado

Debido a que el trazo del lápiz no se reproduce bien en los negativos, se tiene que recurrir al entintado el cual debe llevarse a cabo con sumo cuidado para que el original, ya trazado a lápiz, salga tal cual. Esto, aunque no parece complicado, tiene sus dificultades ya que la tinta china puede escurrirse, correrse o hasta puede manchar los dibujos. Si se maneja bien, el trabajo puede tener un buen nivel de calidad.

Hay que recordar que la práctica hace al maestro, así que hay que entintar los dibujos con muchísimo cuidado para no echar a perder un trabajo de horas o hast de días.

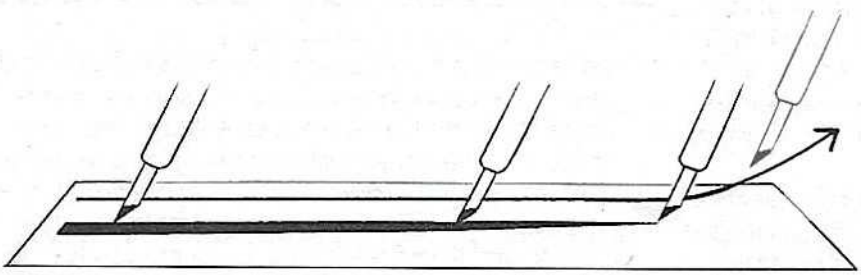
PLUMILLA

PINCEL



ESTILOGRAFO

UTENSILIOS



FORMA EN QUE SE DEBE DESLIZAR LA PLUMILLA

Estilos de entintado

Un entintado siempre se realiza con uno o varios útiles de dibujo, dependiendo de la habilidad de cada quien, así como la comodidad del que esté realizando el trabajo. Así tenemos que se puede hacer un entintado con plumillas, tiralíneas o estilógrafo de puntos delgados y gruesos, según los detalles del trazo a lápiz.

También está el entintado con pinceles de diversos grosores para lograr todas las líneas marcadas así como los fondos oscuros; se requiere de mucha habilidad para manejar estos utensilios.

Está el entintado mixto que la mayoría de los dibujantes utilizan ya que encuentran una perfecta combinación, tanto del detalle que proporciona la plumilla como la intensidad expresiva del pincel.

ENTINTADO CORRECTO

ENTINTADO INCORRECTO

En ***Conexión Manga*** esperamos que empieces a desarrollar tu propia técnica de dibujo y de entintado para que puedas mandar tus creaciones a la dirección que ya conoces. Esperamos recibir muchos dibujos para que puedan formar parte de la Galería de Conexión Manga.

No se pierdan el próximo número que va a estar muy interesante,

¡Hasta la próxima!

PARA INTEPRETAR EL

MANGA

Por EL LOBO

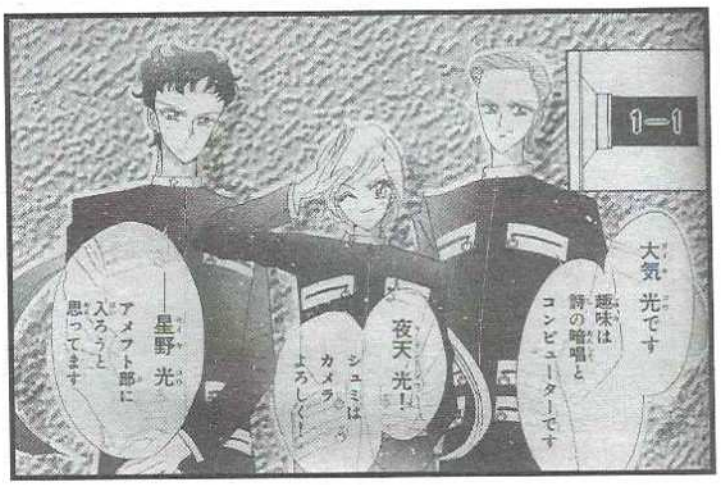
Shojo Manga

Primera parte

En Japón, el ***Shojo Manga*** (historietas para chavas) está hecho, tanto el guión como el dibujo), por mujeres y cien por ciento pensado para que el público femenino lo lea. Por esa razón, los temas que tratan son, por lo general historias románticas y, aunque en muchas ocasiones tienen un trasfondo de aventuras y de acción, lo cierto es que el tema principal siempre será la unión de los personajes principales a travás del amor y la amistad (debí hacer este artículo el 14 de febrero ¿verdad?).

El estilo Shojo se caracteriza por un mayor uso de las "pantallas" que ayudan a dar los efectos de volumen a las viñetas. En ocasiones se utilizan tantas pantallas que incluso se llega a prescindir de fondos dibujados (casas, árboles, autos, etc.) lo cual da la sensación de que los personajes se mueven en un ambiente irreal, parecido al de un sueño.

Los personajes trazados por los dibujantes Shojo son estéticamente "hermosos". Por lo general no presentan jovencitas voluptuosas ni hombres fornidos, al contrario, sus formas son más bien delgadas, eincluso dan la apriencia



de tener cuerpos frágiles o que están hechos de cristal. Las ropas holgadas que usan los personajes Shojo no hacen más que acentuar esta sensación de fragilidad; todo este ambiente, en general, sirve de marco para presentar historias de ensueño en donde los protagonistas viven aventuras de amor y desamor (también hay corazones rotos, ni modo) Y aunque como ya mencioné, estas historias están hechas pensando en un público femenino, son muchos lectores masculinos los que contribuyen a que las historietas Shojo sean muy populares (y después dicen que los hombres no somos nada románticos, je).

Tal vez el único punto polémico de los *Shojo Manga* sea que a últimas fechas han aparecido personajes...¿cómo decirlo?, con doble personalidad, ¿me explico?...hay mujeres que dan la apariencia de ser hombres guapos (Hakura Tenou de "Sailor Moon") lo cual hace pensar que el lesbianismo y la homosexualidad se aprueban abiertamente. Escríbenos dando tu opinión de este punto.

Continuaremos con este tema en el próximo número.

LAS IMAGENES DE SAILOR MOON SON PROPIEDAD DE NAOKO TAKEUCHI

Club Conexion Manga

Marca con una X tus preferencias.
Puedes marcar más de una respuesta

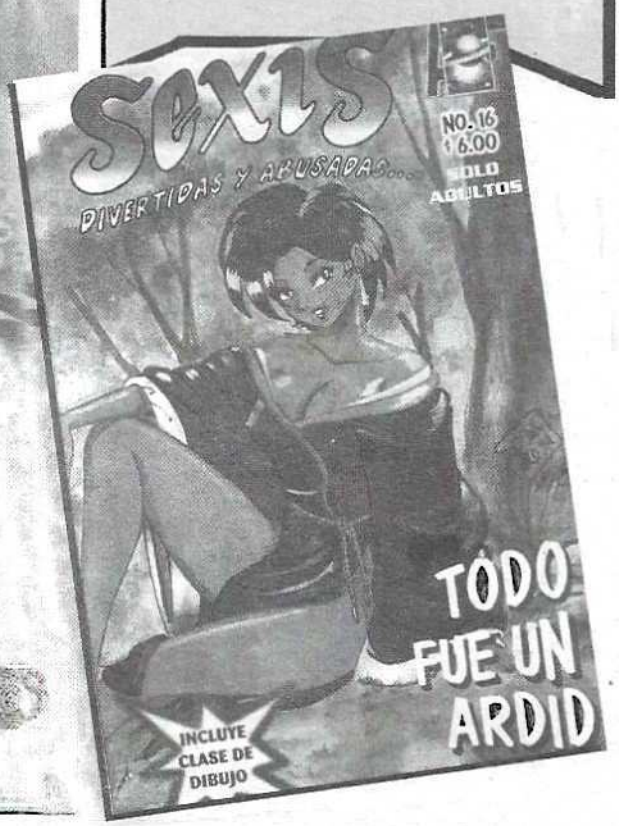
¿Cuántos cómics compras al mes?
0-1___ 1-4___ 4-6___ 6 ó más___

¿Cuánto dinero gastas al mes en cómics?
0 a $ 10_____ $ 10 a $ 50_____
$ 50 a $ 100_____ $ 150 ó más____

¿Qué revistas has leido de esta editorial?
Tetsuko___ Chicas Trabajadoras___
Sexis y Divertidas___

Consideras que el precio de nuestras revistas es:
Bajo_____ Regular_____
Caro_____ Accesible____

Consideras que la calidad de nuestras revistas es:
Baja_____ Regular_____
Buena_____ Excelente_____



¿Aparte del manga, que otros géneros te gustan más?
Americano____ Alternativo_____
Europeo_____ Caricaturesco_____
Batman_____ Videorisa_____
Moebius_____ Picapiedras_____

En una revista informativa de cómics ¿qué es lo que más te interesa encontrar?
___Entrevistas con autores (como se introdujeron en el mundo del cómic, anécdotas en su carrera y cómo inventaron a sus personajes.
___Críticas sobre el trabajo de los autores más representativos del medio (análisis de su trabajo y proyectos a futuro.
____Promociones y direcciones de tiendas especializadas en cómics.
____Fecha, dirección, costos y novedades que ofrecen las tiendas de cómics.

¿A cuantas Convenciones de cómics acudes al año?
0-1_____ 1-2_____ 2-3_____
3 en adelante_____

¿Cuál es tu tamaño preferido de cómic?
10 x 10____ 21 x 14____ 26 x 18____

INSCRIBETE:

CLUB CONEXION MANGA

Aprovecha la promoción gratuita para provincia y D.F.

Inscríbete

Recorta y llena el siguiente cuestionario, los primeros 500 recibirán, sin costo, su credencial que los acredita como socios fundadores con lo que obtendrán descuentos con nuestros anunciantes, además de participar en los eventos y promociones de esta editorial.

★ Esta promoción es válida para 500 credenciales.

★ Correspondiendo 250 para provincia y las restantes para el D.F.

★ Sólo se aceptan los cuestionarios impresos en nuestras revistas: Chicas Trabajadoras, Sexis, Divertidas y Abusadas y Conexion Manga.

★ No se aceptan copias fotostáticas y el envío es por correo exclusivamente.

★ Apresúrate a escribir y no pierdas la oportu nidad de ser socio fundador.

Nombre(s)_____

Apellido paterno_____

Apellido materno_____

Edad_____ Sexo_____

Domicilio_____

Colonia_____ Delegación_____

Teléfono_____ E-mail_____

Nombre de tu escuela_____

Dirección_____

Estudios cursados:

Primaria____ Secundaria____ Preparatoria____

Universiodad____ Otros____

Manda tu cuestionario a:
Impresos Arnulfo Flores M.
Salvador Díaz Mirón156
Col. Sta. Ma. La Ribera
México, D.F.
CP 06400

JERARQUIA DE LOS SANTOS DE ATENEA

Por RODRIGO JIMENEZ DELGADO

Todas las imagenes son propiedad de Masami Kurumada

Las armaduras, que son los títulos jerárquicos que obtienen Los Caballeros (santos), las marinas y los guerreros Masei (espectros), son de diferentes de formas y tipos de materiales dentro de la realidad de la serie.

A continuación, les explicaré cómo se dividen estas armaduras dentro del santuario:

SANTOS DE ATENEA

En total existen 88 armaduras, cada una representa una constelación. A estas armaduras se les llama "ropajes" y se dividen en tres diferentes rangos de caballeros: los de oro, los de plata y los de bronce.

Hay 48 armaduras de bronce y éstas se otorgan a los santos de más bajo nivel del cosmos. De entre todas las armaduras destaca la del fénix que tiene la cualidad de reconstruirse con la ayuda del ardiente cosmos poseedor, Ikki, que el primer caballero en portar el ropaje divino.

También hay 28 armaduras de plata. En el pasado, los santos de plata, bajo las órdenes de la diosa Atenea, eran los que más combatían por incrementar su poder y su cosmos.

Los ropajes de oro sólo se otorgan a los santos más poderosos y nada más existen 12 de ellos; cada armadura representa un signo zodiacal y cada uno de los santos porta la armadura que concuerde con su propio signo. Dentro del santuario hay una diferente ocupación de los santos de oro y esta es de tres tipos:

Protectores de Atenea (piedra roja):
Géminis-Saga: dos piedras
Cáncer-Máscara mortal: dos piedras
Virgo-Shaka: dos piedras
Escorpión-Milo: una piedra

Los que se encargan de que la ley y el orden se respeten en el santuario (piedras azules y verdes):
Leo-Aiiola: una piedras azul
Aries-Mu: dos piedras verdes
Acuario-Camuss: dos piedras verdes
Piscis-Afrodita: una piedra azul

Defensores del santuario (sin piedra):
Capricornio-Shura
Tauro-Aldebarán
Libra-Dohko
Sagitario-Aiolos

Además, existen armaduras especiales llamadas Kamei (armaduras divinas). Estas sólo se otorgan a los dioses olímpicos (Atenea, Poseidón, Hades, Ares...) pero Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki lograron obtener su Kamei gracias a que la sangre de Atenea fue vertida sobre sus cuerpos y a que ellos elevaron su cosmos hasta alcanzar el nivel de un dios.

BUZON

PorAngel Princess

¡HOLA DE NUEVO A TODOS NUESTROS LECTORES! UNA VEZ MAS DAMOS PASO A SUS CARTAS EN DONDE SE ESCUCHAN SUS OPINIONES. ¡COMENZAMOS!

INTEGRATE A CONEXION MANGA

Si dibujas cómics tipo manga o americano, si entintas o pones pantallas o si eres experto en color digital en Photoshop concerta una cita al tel. 5541-0006

Pedro Damián (que parece estar super clavado con Dragon Ball Z) nos da su opinión sobre la violencia en el anime japonés. Dice que las autoridades del colegio donde van sus sobrinos les pidieron a los padres de familia que les prohibieran a sus hijos ver series tan violentas, a pesar de que los niños ven caricaturas como las del Pato Lucas o el Correcaminos que también son violentas (en su humilde opinión, como el mismo dice).

Pedro, en Conexión Manga nos intreresa mucho dejar en claro el por qué de muchas situaciones que se presentan en la animación japonesa (nosotros damos la información y cada quien sabe qué pensar). La violencia en el anime, así como la censura, es un tema que trataremos en un próximo número.

Gracias por tus comentarios tan sinceros y de tu parte mandamos saludos a Kakaroto, Serena de la Luna, Fabián, Alfonso y a Lady Galaxy...ufff! Chao Pedro.

PEDRO DAMIAN
México, D.F.

El buen Milton se declara abiertamente como un gran fan del manga Hentai y manda algunas sugerencias de cómo mejorar las historias tanto de "Chicas Trabajadoras" como las de "Sexis, Divertidas y Abusadas", ya que él opina que tenemos buenos dibujantes como "Mono", cuyos guiones y dibujos le parecen los mejores. Sin embargo, también dice que se nos secó el cerebro en cuanto a la presentación de ideas originales ya que últimamnte se les da pan con lo mismo en las historietas.

Milton, gracias por tus sugerencias las cuales se están tomando en cuenta, aunque te diré que a Lobo (dibujante de Tetsuko, La Chica de Acero) no le gustó mucho tu pregunta de si se iba a hacer una versión Hentai de Tetsuko (je). Sayonara Milton.

MILTON TOVAR MENDOZA
Tultitlán, Edo. de México

Mi cuatacha Citlali dice ser una joven soñadora y que tiene la esperanza de ver publicada la historieta que ella realiza a la cual, al parecer, le tiene gran fe, razón por la que nos pide que le ayudemos a hacer su sueño realidad.

Citlali, como ya te habrás dado cuenta, una de nuestras intenciones es darle oportunidad a los "nuevos valores", como es el caso de Sergio con su historieta "Helga". No dudes en mandar muestras de tu trabajo (sólo copias fotostáticas, ¡nunca originales!) para que les demos el visto bueno o para drte recomendaciones de cómo mejorar tu historieta. Recuerda ¡queremos crear adictos al cómic mexicano! Gracias por tu confianza, Citlali. ¡Hasta pronto!

CITLALI GONZALEZ GONZALEZ
Guadalajara, Jalisco.

Julio, del hermoso Zacatecas, nos hace varias sugerencias interesantes, entre las cuales está el d cuidar más la distribución de nuestras revistas pues a Zacatecas llegan ejemplares con mucho retraso o de plano no llegan. También sugiere que le demos explotación comercial a los personajes de nuestras historietas (como Tetsuko) presentando sus imágenes en posters,

trading cards, figuras, camisetas, etc. Aunque todo esto no está dentros planes inmediatos, tu idea es muy interesante. Otra sugerencia que nos hizo fue la de organizar una convención de cómics en Zacatecas, pues menciona que aunque en Guadalajara, Monterrey o en el D.F. se hacen convenciones importantes, el resto de la república está muy olvidado en est aspecto.

Julio, gracias por tus sugerencias las cuales, te aseguro, se tomarán en cuenta. Por último, pongo tus datos, como pediste, para que puedas tener amigos por correspondencia.

JULIO MARTINEZ ARROYO
Privada Mérida No. 27
Col. Barrio Maravillas
Fresnillo, Zacatecas
C.P. 99090

Quisiera mandar un sincero agradecimiento a nuestra amiga "Ayako Jigglypuff" por dar una franca crítica a nuestra revista; para demostrarte que atendemos a las sugerencias de nuestros lectores, notarás que ahora tenemos más páginas con información. También, de tu parte, mandamos un cordial saludo al club "Notorii Anime", a Jorge Luis Solona López y a Sergio Calderón. Por último, acerca del guión y los dibujos que enviaste, te sugerimos practicar un poco más ya que tienes bunas bases pro la autocrítica ayuda mucho. Chao Ayako y ponemos tus datos para que tengas muchos amigos por correspondencia.

AYAKO JIGGLYPUFF
Bolivar No. 523-3
Col. Algarín
México, D.F.
C.P. 06880

BUZON

Como recordarán, entrevistamos a Don Sixto Valencia en nuestro número anterior, ¡y nos regaló dos dibujos originales, uno para un amigo de Conexión Manga del interior de la República, y otro para uno del Distrito Federal!

Para ganar el dibujo, debes ser el primero en enviarnos una carta con las respuestas a las siguientes preguntas:

¿En que población del Estado de Hidalgo nacio Don Sixto?

¿En que año creó Yolanda Vargas Dulché a Memin Pinguin?

Envianos tus cartas a CONEXION MANGA. Salvador Díaz Mirón 156
Col. Santa María la Ribera. México, D.F.
C.P. 06400

NOTICIAS

La nueva serie de *Bubblegum Crisis*, llamada *Bubblegum Crisis Tokyo 2040*, ha terminado en Japón después de una exitosa temporada de 24 capítulos, acompañados de 2 OVA's.

Mientras que el país del Sol naciente le ha dado su lugar a la nueva serie de **ADPolice**, Estados Unidos, por parte de ADVision, ha iniciado la producción de los videos de **Bubblegum Crisis Tokyo 2040**.

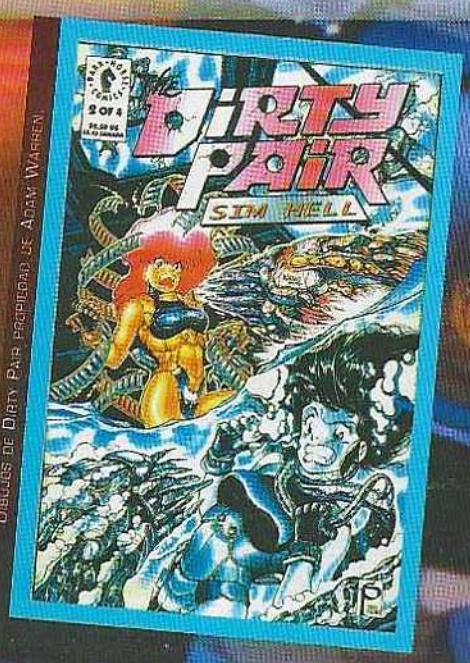
Y hablando de **Bubblegum Crisis**, por fin llegó a latinoamérica la primera serie con los diseños del genial **Keichi Sonoda**. Si bien el primer capítulo ya se había doblado en español en la década de los ochenta con el nombre de **"Escape al futuro"**, ahora podremos escuchar a **Priss**, **Sylia**, **Nene** y **Lynna** en nuestro propio idioma. El doblaje se está realizando en la compañía Sonomex quien es la responsable del doblaje en series como **Oh My Goddess!**, **Gunsmith Cats** y **Akira**; la persona que está dirigiendo **Bubblegum Crisis** es **Love Santini**.

La fiebre por el ***Episodio 1*** aun no termina y la editorial **Dark House Comics** ya sacó a la venta el ***Episodio 1*** del manga, siguiendo el mismo formato con el que se publicó el manga de **Star Wars**.

Kia Asamiya, dibujante de **Silent Mobius**, **Steam Detectives** y **Nadesico**, está haciendo la serie con un estilo muy particular desde el principio de la saga. ¡Si te gusto **Star Wars**, no debes perderte este magnífico trabajo!

Por si esto fuera poco, **Dark House** sigue con una serie muy popular: la versión estadounidense de **Dirty Pair**, **Run From the Future**. En esta miniserie de cuatro números completamente a color, **Kei** y **Yuri** se enfrentan a 50 terroristas y a una colonia espacial plagada de criminales; todo esto sucede mientras **Dark House** describe a este trabajo como "la serie con más acción de **Dirty Pair**".

Dibujos de Bubblegum Crisis propiedad de Keichi Sonoda.



Dibujos de Dirty Pair propiedad de Adam Warren.

Silent Mobius propiedad de Kia Asamiya.

LA CONQUE 2000

Por Fanboy Tim

Imagina una gran fiesta, donde todo el día se puede hablar de tus personajes favoritos de la manga, las caricaturas y los cómics.

En esa fiesta, están como invitados dibujantes de muchas partes del mundo, y actores de doblaje, que hacen las voces que escuchas en los programas de televisión. Algunos amigos van disfrazados con traje de **Batman**, **Ranma** o **héroes** y **villanos** de la **Guerra de las Galaxias**.

Todo eso y más se puede ver en las convenciones de cómics, reuniones de aficionados a la historieta y los dibujos animados. En Estados Unidos, Francia, España e Italia se hacen eventos de este tipo desde finales de la década de 1960, y a partir de 1994 nació el conque (**Convención de Historietas de la Ciudad de México**)

LOS COMIENZOS DEL SUEÑO

Luego que ***Grupo Editorial Vid*** vendió 45 mil ejemplares de **La Muerte de Supermán** en sólo dos días, durante el segundo semestre de 1993, la afición al cómic parecía estar consolidada en el país.

Luis Gantus, animado por su gran devoción a los cómics, se dio a la tarea de organizar la primera gran convención de historietas en suelo mexicano, apoyado por su hermana ***Fernanda***, así como ***Gaby Maya*** (actual editora de manga en *Editorial Toukán*), **Martín Arceo** (director de *Conexión Manga*), **Adalisa Zárate** (colaboradora tanto de **Gaby** como de esta revista), **Gerardo Veytes** (¿dónde estás?), y un grupo de incondicionales de la historieta

Luego de meses de trabajo, gritos y carreras, la primera ***Conque*** se efectuó entre el 26 y el 28 de julio de 1994, en el *Poliforum Cultural Siqueiros*.

La gran sorpresa fue que más de 10 mil aficionados convivieron con los invitados especiales, que fueron doña **Yolanda Vargas Dulche** (q.e.p.d.) y **Antonio Gutiérrez**, el genial equipo de guionistas e ilustradores de la mítica revista *Lágrimas y Risas*; **Rius**, que ha hecho más de cien libros de historieta política y divulgación, así como **Sergio Aragonés**, creador de **Groo** y dibujante de ***Mad***, considerado "padrino" de la ***Conque***, por el cariño que le tiene al evento.

SERGIO ARAGONÉS, EL TALENTO MEXICANO QUE CRUZA FRONTERAS

HACIENDO LA HISTORIA RECIENTE DE LA HISTORIETA.

En el 95 la conque se basó en el talento mexicano.

Participaron: **Gus Rodríguez**, guionista de **Eugenio Derbez** y **gurú** de los juegos de vídeo, hasta **Gabriel Vargas**, legendario creador de La Familia ***Burrón***. Sin olvidar al dibujante Humberto Ramos, que entonces empezaba a publicar en ***DC***; los cronistas de la historieta mexicana **Armando Bartra** y **Juan Manuel Aurrecoechea**; **Angel Mora**, ilustrador de ***Chanoc***, y **Carlos Monsiváis**, fan del cómic, escritor político, social... ¡y personaje de historieta!

Además, comenzó en ***Conque*** una tradición que han

retomado otros eventos: las conferencias con actores de doblaje. Todo este número de ***Conexión Manga*** no alcanzaría para detallar todos los personajes a los que han prestado su voz. Visitaron la **Conque** 1995 más de 15 mil personas. El evento dijo adiós a *Poliforum*, que resultaba pequeño, y de ahí pasó a la *Unidad de Congresos del Centro Médico*.

En 1996 estuvieron **Stan Lee**, que al lado de los mejores dibujantes del mundo creó al ***Universo Marvel***; **Aragonés** (que entonces inició sus visitas bienales a ***Conque***) y **Roberto Fontarrosa**, argentino creador de ***Boogie el Aceitoso***. Ese año, **Conque** empezó a ofrecer premieres de películas, y era obvio iniciar con una cinta inspirada en historietas: El Fantasma.

No podrías imaginar una fiesta más grande, ¡con más de 20 mil asistentes! Más años, más figuras...

GRANDES TALENTOS DE TODO EL MUNDO HAN ESTADO EN LA CONQUE

Sólo en 1997 estuvieron **Boris Vallejo** (peruano) y **Julie Bell** (de Estados Unidos), creadores de ilustraciones fantásticas; **Arthur Adams**, el primero que llevó el estilo japonés a los cómics de Estados Unidos; **Jorge Grosso**, colombiano que rompió en la ***Conque*** su propio récord *Guinness*, al hacer más de 600 caricaturas en un sólo día; **Lou Harrison**, promotora ecologista hermana del ex Beatle **Phill Yeh**, impulsor de la lectura a través de la historieta; **Dave Thome**, caricaturista hawaiano; los franceses **Marc-Antonine Mathieu** y **Francois Bouq**.

Por si fuera poco, **Steve Sansweet**, director de Mercadotecnia de ***Lucasfilm***, dueño de una de las colecciones de **Star Wars** más grandes de este planeta, dio autógrafos, conferencias y se hizo de amigos verdaderos de La Fuerza.

¡RUMBO AL NUEVO MILENIO!

Este año, la **Conque 2000** se efectuará los días 5,6 y 7 de mayo en la *Unidad de Congresos del Centro Médico Siglo XXI*, que está en la esquina de las avenidas Cuauhtémoc y Baja California. Al cierre de esta edición, estaban confirmados como invitados especiales el argentino **Carlos Meglia**, creador de ***Cybersix***, **Sergio Aragonés**, así como los actores **Frank Carreño** y **Orlando Noguera**, ¡qué hacen las voces de ***Pnky*** y ***Cerebro***!

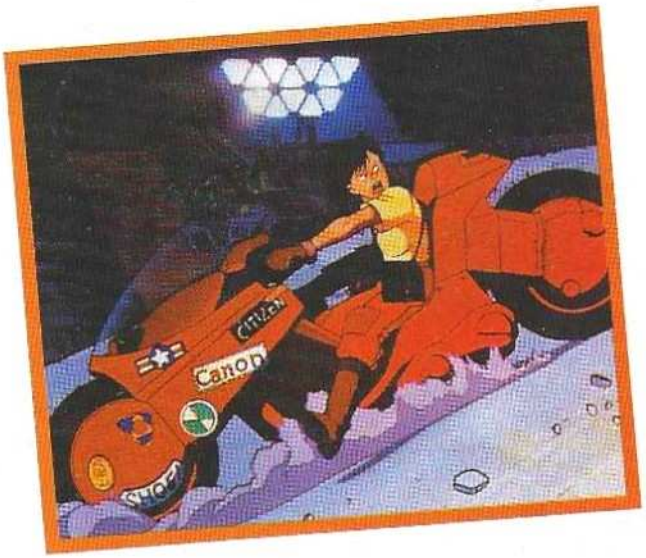
No dudes que habrán más invitados.

Y junto a la acostumbrada vendimia de manga, películas, juguetes y mil cosas relacionadas a la historieta internacional, habrá un festival de películas de ciencia-ficción, talleres de ilustración modelismo e historieta, juegos de rol, sesiones de autógrafos, conferencias y concursos.

LA CONFERENCIA DE PRENSA DE LA CONQUE 1999. DE IZQUIERDA A DERECHA, DAVE THORNE, EL LOCUTOR RENÉ FRANCO, VICTOR AGUILAR GUIZAR, ENRIQUE NAVARRETE (LA VOZ DE Z EN HORMIGUITAS), LUIS A. MENDOZA (EL CONDE PÁTULA), MARIO CASTAÑEDA (LA VOZ DE GOKU), EL CARICATURISTA ARGENTINO REP, SCOOBY DOO, EL CARTONISTA FRANCES WOLLINSKY, LA VACA Y EL POLLITO, HUMBEAMOS, DESDEE Y ROBERTO BARREIRO.

AKIRA

Por Lobo



Si bien es cierto que gracias a la televisión y las editoriales, el público mexicano ha tenido mayor apertura al *manga* y a la *animación japonesa*, también es cierto que esta "apertura" solo se da con las animaciones más comerciales, pues es difícil que alguna editorial o televisora se arriesgue a mostrar a la audiencia mexicana un *anime* o un *manga* que pudiera perjudicar su inversión, ya sea por el tema que trata o por ser poco conocido.

Esta es la razón por la que el gran público mexicano conoce poco, o de plano desconoce, a **"Akira"**, obra de *Katsuhiro Otomo* con la cual, podríamos decir, comenzó la fiebre por el manga en Europa y en Estados Unidos (no con **Dragon Ball** como muchos piensan), y está considerado como uno de los mejores mangas de todos los tiempos.

Acerca del autor.

Katsuhiro Otomo es uno de los grandes creadores de manga en Japón, por no decir que es el más grande en el mundo; sus obras (que comenzaron a publicarse en los setenta) ahora tienen la etiqueta de "clásicas" y, para que se den una idea de la calidad tanto en la historia como en el dibujo del autor, se puede decir que su manga **Domu (pesadillas)**, publicado en 1979, ganó "El Gran Premio de Ciencia-ficción de Japón".

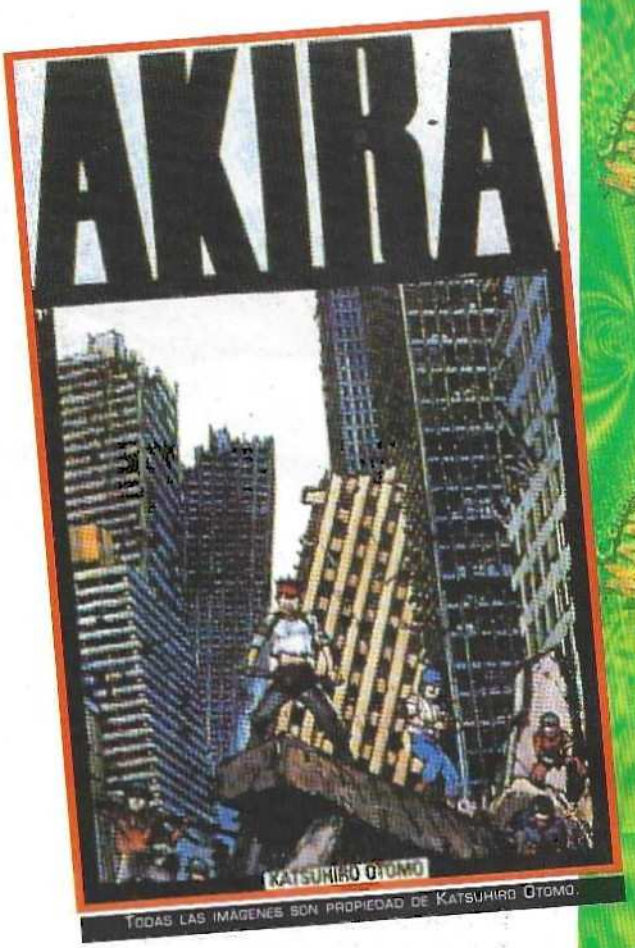
Premio que hasta ese entonces solo se le otorgaba a las obras escritas (o sea libros) ¡ganando por primera vez un manga!, eso sin contar que este versátil autor no solo se dedicaba al manga. Esta persona ya ha dirigido una película de acción conocida como **World Apartment Horror (Departamento del mundo del terror)**, además de colaborar en animaciones como "Carnaval de robots", "Roujin-Z" y "Harmagedon". Aparte de todo, trabajó en un proyecto junto con el director chileno *Alejandro Jodoroswky*, cuya película "Santa Sangre" iba a tener su versión en manga dibujado, naturalmente, por *Otomo*, proyecto que al parecer no se llegó a completar.

El Apocalipsis es un juego de niños.

El manga de **"Akira"** comenzó a publicarse en Japón en 1984 y su historia se desarrolla en el **"NeoTokyo"** del año 2019 en donde las luces de neón de edificios gigantescos son testigos mudos de las encarnizadas luchas que jóvenes motociclistas llevan a cabo noche tras noche reclamando, para sus pandillas, el "dominio" de la ciudad.

La historia se centra con **Kaneda**, el joven líder de una de las pandillas, y su relación con su amigo **Tetsuo** el cual comienza a desarrollar cierto rencor hacia **Kaneda** ya que éste siempre lo está salvando. **Tetsuo** solo quiere demostrar a todo el mundo que puede ser muy poderoso, cosa que logrará al descubrir que posee poderes mentales. El gobierno comienza a perseguir a **Tetsuo** ya que sus poderes se igualan a los de un niño que hace años casi destruye Japón y cuyo nombre es ¿o fue? **Akira**.

Como era de suponerse, tras el éxito del manga de **Akira**, era casi inevitable que esta obra tuviera una versión animada la cual vería la luz a finales de los ochenta, teniendo como autor al mismo *Katsuhiro Otomo*; solo así el autor podría asegurar que se respetara el espíritu original de la historia. La película de **Akira** fue realizada para proyectarse en cine con una duración de dos horas y, aunque se ha criticado a *Otomo* por hacerla tan larga, él mismo declaró que era la única forma de embutir seis años de historia (tiempo en que fue publicado el manga) en dos horas escasas.



El tiempo le dio la razón a Otomo pues la película se ha convertido, en pocos años, en un clásico de la animación. Mil seiscientos dibujos dieron como resultado una obra cuya estética ciberpunk debe mucho a películas como "Mad Max" y "Blade Runner", eso sin mencionar una acción rabiosamente trepidante envuelta por una banda sonora que mezcla, en una forma hermosa, los cánticos ceremoniales japoneses con la música creada por los sintetizadores más sofisticados.

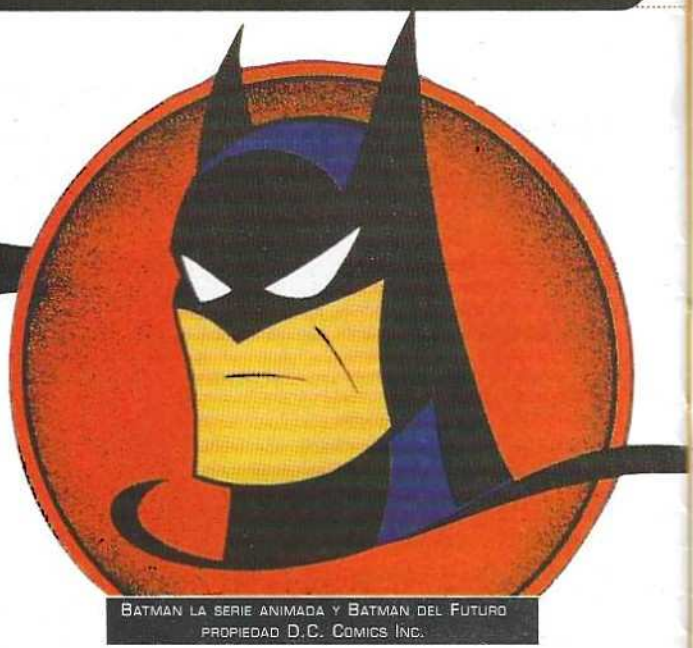
Todos estos elementos sabiamente combinados por *Otomo*, dan como resultado una película que nada tiene que envidiarle a las mega producciones de **Disney**; incluso se dice que Akira es para los japoneses lo que **Star Wars** es para los estadounidenses. Próximamente, tendrán la oportunidad de verla ya que se ha confirmado que **"Akira"** está siendo doblada al español por parte de Sonomex.

No dejes de ver **Akira** pues te aseguro que no volverás a mirar la animación de igual manera después de haber paseado por las calles de **"NeoTokyo"**.

BATMAN AL NUEVO MILENIO

Por Ángel Zúñiga

BATMAN



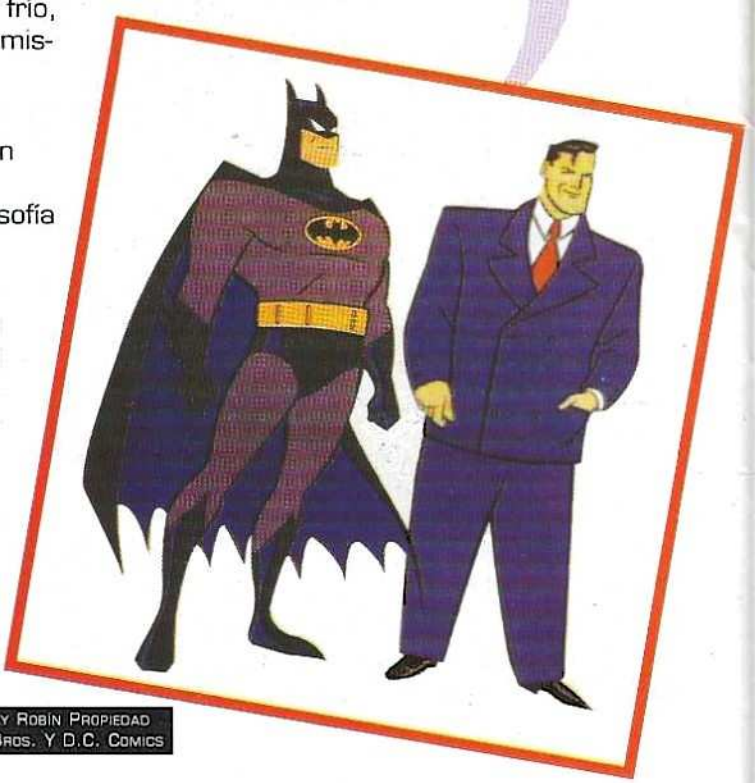
BATMAN LA SERIE ANIMADA Y BATMAN DEL FUTURO PROPIEDAD D.C. COMICS INC.

Uno de los motivos más poderosos para que *Batman* se mantenga en el gusto de los lectores de cómics y de la sociedad en general (la cual ya lo considera como un símbolo cultural) es haber podido evolucionar a lo largo de seis décadas de su historia. Se debe tomar en cuenta que en este *2000* se cumplen 61 años de la primera historia de *Batman*, que se publicó por primera vez en mayo de 1939.

Como parte de la tradición forjada por la cultura pulp en E.U. durante la década de los treinta y de los cuarenta, **Batman** nace bajo la influencia de personajes legendarios de aquella época: **Doc Savage, El Fantasma, La Sombra**, etc. En aquel entonces, el **Batman** de **Bob Kane** era parecido al merodeador nocturno que conocemos actualmente: frío, oscuro y con un aura de misterio a su alrededor.

La llegada de los años cincuenta trajo consigo un cambio completo para el vigilante nocturno. La filosofía social a favor del gobierno estadounidense (reconocido afectuosamente como "**el tío Sam**") y el ideal "estilo de vida estadounidense" convirtieron al hombre murciélago en un héroe aprobado por la sociedad y por las figuras de autoridad, con ideales positivos y sanos. Incluso llegó a cambiar los patrullajes nocturnos por rondas a plena luz del día ante la presencia y aprobación del pueblo.

Durante esta época llegó a formarse una relación casi fraternal entre **Batman** y



BATMAN Y ROBÍN PROPIEDAD WARNER BROS. Y D.C. COMICS

BATMAN AL NUEVO MILENIO

Superman: luchaban juntos y a veces protegían sus identidades secretas ante sus conocidos, haciéndose pasar uno por el otro, ya que en ese entonces eran dibujos con facciones muy parecidas, costumbre que todavía se mantiene pero no su amistad.

En 1966 se estrenó la serie de TV protagonizada por **Adam West** la cual fue el punto más alto de esta tendencia de un **Batman "light"** (muy dosificado para los públicos infantiles y juveniles)

En los años setenta, gracias al trabajo del creativo dibujante **Neal Adams**, **Batman** fue adaptado a una época donde el "American way of life" (el estilo de vida estadounidense) y "el tío Sam" habían perdido el respeto al pueblo, en especial el de las clases media y baja; debido a esto **Batman** recupera su estilo de merodeador nocturno. Su transición de los años ochenta a noventa se distinguió por la película de *Tim Burton* llamada simplemente **"Batman"** (1989) y su secuela, **"Batman regresa"** (1992) adaptando al personaje a una época social al borde del caos, exagerando los aspectos oscuros y los sentimientos primarios de dolor, venganza y obsesión de **Batman** como ser humano.

BATMAN PROPIEDAD D.C. COMICS

Partiendo del enfoque visual de las películas, **"Batman: The animated series"** (La serie animada) busca conjugar las historias más relevantes a lo largo de 60 años junto con la visión original de *Bob Kane*, todo en el ambiente oscuro y lúgubre de las películas. El resultado ha sido una de las mejores series de dibujos animados en la historia de la televisión estadounidense.

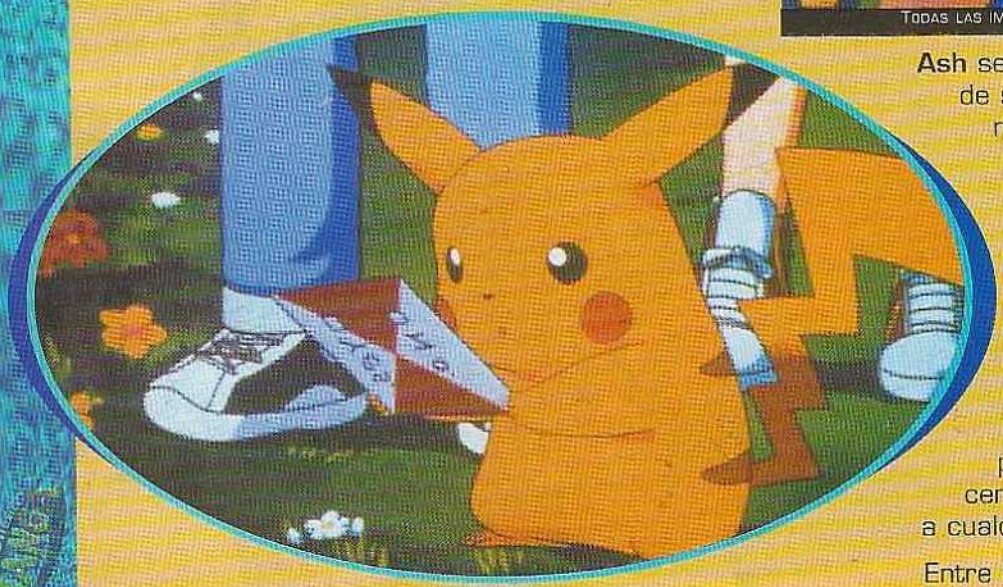
El fin de siglo y el próximo milenio también han influido en **Batman**, que ya presenta una tendencia futurista y tecnócrata en la serie animada "Batman of the future" (Batman del futuro) y en los cómics "Batman Beyond" ("mas allá de Batman") respetando el estilo de la serie animada que todos conocen. "Batman of the future" aun no llega a la televisión abierta mexicana, solo se puede ver a través de sistemas privados.

Los cambios en **Batman** continuarán a través de los años venideros pero será por medio de su comportamiento y carácter humano que pueda seguir prosperando por 60 años más.

Conoce a tus personajes favoritos.

En el número anterior hablamos de la *Pokemanía* que ha invadido a México y también dimos una ficha técnica de *Pikachu*, nuestro *Pokemon* favorito. Sin embargo, como sabe cualquier fan de la serie, un *Pokemon* no es nada sin la apropiada supervisión de un buen entrenador; *Pikachu*, por fortuna, cuenta con uno de los mejores (al menos Ash trata de serlo).

TODAS LAS IMÁGENES SON PROPIEDAD DE NINTENDO 1999.



Así que a continuación les presentamos la ficha técnica de uno de nuestros personajes favoritos:

Ash se percató de ello al ver que su meta, la de ser el mejor entrenador *Pokemon* en el mundo, era más difícil de alcanzar de lo que esperaba.

Para empezar, **Ash** perdió la oportunidad de escoger a su primer Pokemon al llegar tarde al laboratorio del Profesor **Oak**, quien es el encargado de dar su primer Pokemon a los entrenadores novatos. Debido a esto, **Ash** tuvo que conformarse con recibir un pequeño y rebelde *Pikachu* que al parecer tampoco le agradaba la idea de tener a cualquier niño como su entrenador.

Entre batallas *Pokemon*, victorias y una que otra derrota, **Ash** comienza a madurar como entrenador y, aunque llegar a la liga *Pokemon* es aun una meta distante, el optimismo y valor de nuestro joven héroe siempre lo sacará adelante.

Ash Ketchum

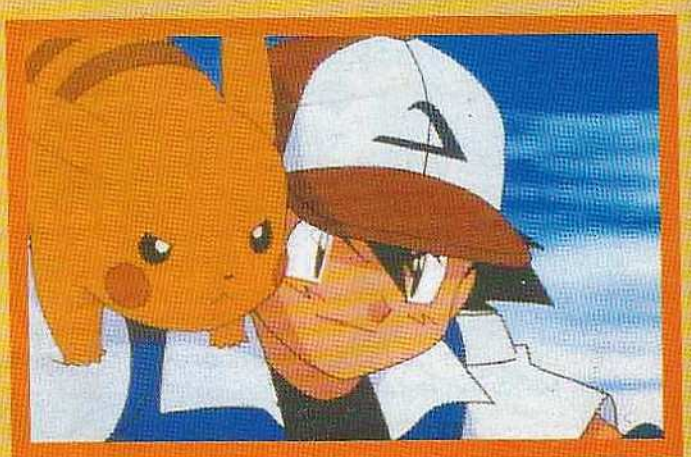
Nombre: **Ashton Ketchum** (en Japón su nombre original es **Satoshi**).

Edad: 10 años.

Lugar de nacimiento: Pueblo Paleta.

Sueño: atrapar todos los *Pokemons* del mundo y ser el mejor entrenador.

Historia: Sólo si te lo propones, los sueños se pueden hacer realidad...



UNA PELÍCULA DE TIM BURTON

La Leyenda De... El Jinete Sin Cabeza

PARAMOUNT PICTURES Y MANDALAY PICTURES PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE SCOTT RUDIN AMERICAN ZOETROPE EN ASOCIACIÓN CON DIETER GEISSLER FILM

UNA PELÍCULA DE TIM BURTON JOHNNY DEPP CHRISTINA RICCI "SLEEPY HOLLOW" MIRANDA RICHARDSON MICHAEL GAMBON CASPER VAN DIEN JEFFREY JONES

DANNY ELFMAN COLLEEN ATWOOD RICK HEINRICHS CHRIS LEBENZON EMANUEL LUBEZKI KEVIN YAGHER

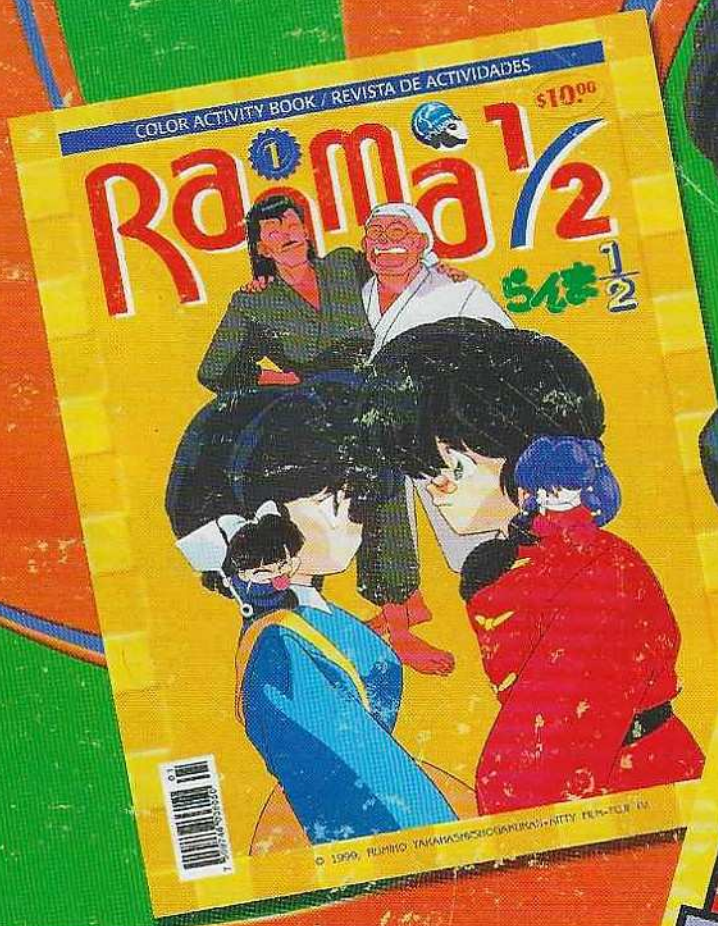
FRANCIS FORD COPPOLA LARRY FRANCO WASHINGTON IRVING KEVIN YAGHER Y ANDREW KEVIN WALKER

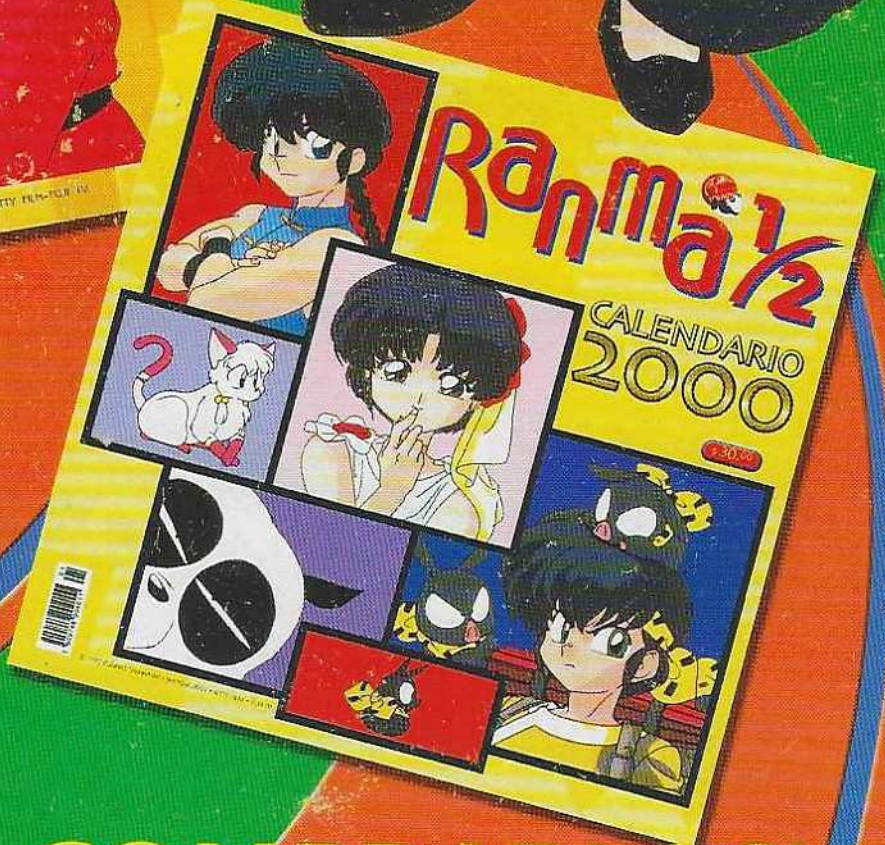
BASADA EN LA OBRA DE ANDREW KEVIN WALKER PRODUCIDA POR SCOTT RUDIN ADAM SCHROEDER DIRIGIDA POR TIM BURTON

UNITED INTERNATIONAL PICTURES

¡YA ESTÁ A LA VENTA! LO MÁS NUEVO DE

Ranma 1/2





LA
REVISTA DE ACTIVIDADES
Y EL
CALENDARIO 2000

¡CORRE A COMPRARLOS!

© 1999 RUMIKO TAKAHASHI/SHOGAKUKAN • KITTY FILM • FUJI TV